Club Nintendo®

Volume 2 - 1990 No 4

BATMAN

Rette die Stadt vor dem fiesen Joker!

TMHT

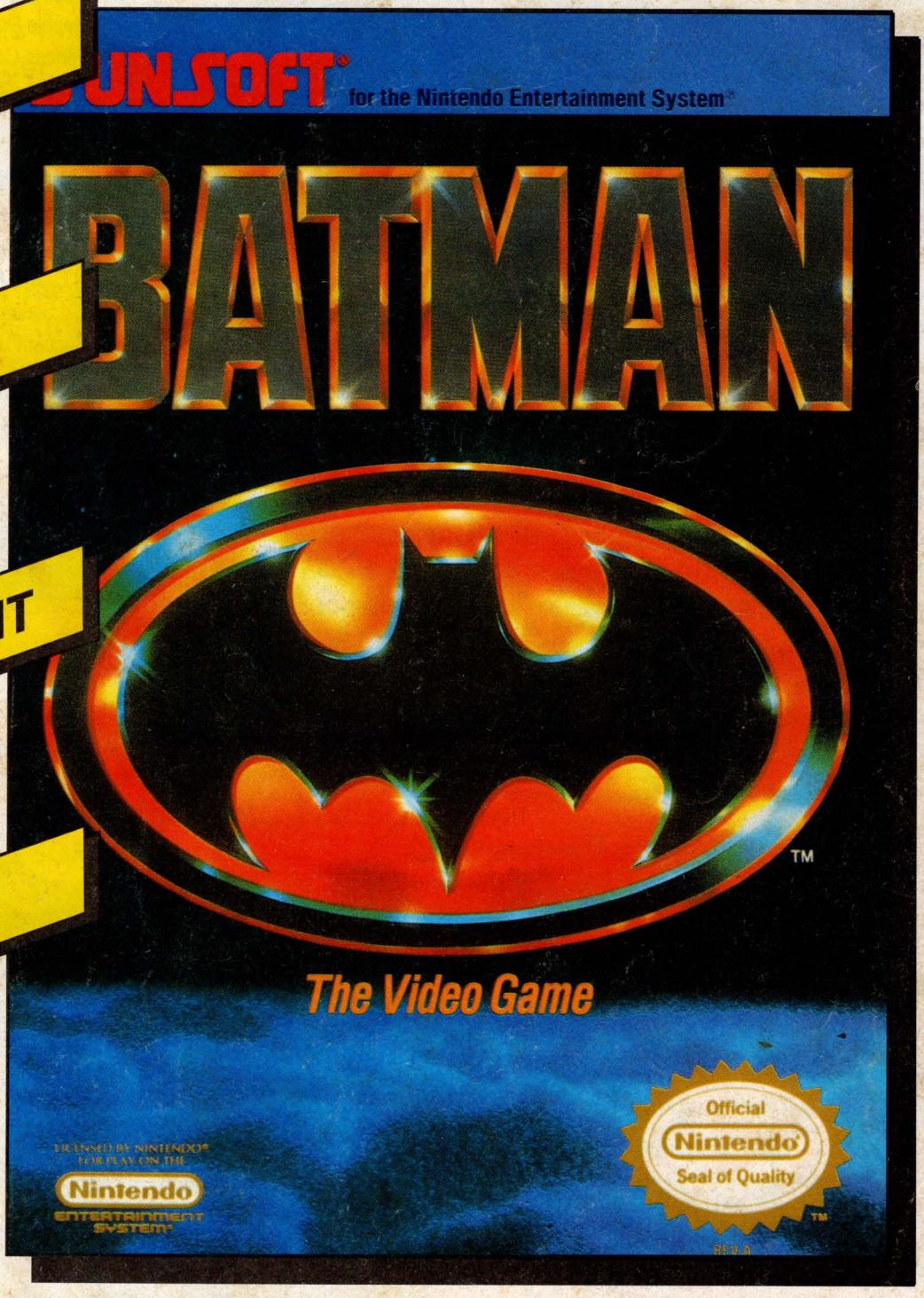
Vorschau auf FÜNF weitere neue Spiele!

KURZÜBERSICHT

Weitere Spielgeheimnisse enthüllt

ZELDA II

Weitere Karten für Zelda II!



– Onkel Fester und Bionic Lester.....?!

Check It Out!

Hier findest Du die komplette Aufstellung der momentan erhältlichen NINTENDO-Spiele..

ABENTEUER SERIE

- Adventure of Link™ ☐
- Castlevania™ ☐
- Goonies™ ☐
- Kid Icarus™ ☐
- Legend of Zelda™ ☐
- Mega Man™ ☐
- Metroid™ ☐
- Robowarrior™ ☐
- Simon's Quest ☐
- Super Mario Bros.™ ☒
- Super Mario Bros. 2™ ☒
- Wizards & Warriors™ ☐

ACTION SERIE

- Balloon Fight™ ☒
- Cobra Triangle™ ☐
- Galaga™ ☐
- Gun Smoke (in Deutschland indiziert) ☐
- Gradius™ ☒
- Ice Climber™ ☒
- Ikari Warriors(in Deutschland indiziert) ☐
- Kung Fu™ ☐
- Metal Gear™ ☐
- Pinball™/Flipper ☐
- Rush'n Attack™ (in Deutschland indiziert) ☐
- Section Z™ ☐
- Tiger Heli ☐
- Urban Champion™ ☐
- Xevious™ ☐

ZIELSPIEL SERIE

- Duck Hunt™ ☐
- Gumshoe ☐
- To the Earth™ ☐
- Wild Gunman™ ☐

PROGRAMMIERBARE SERIE

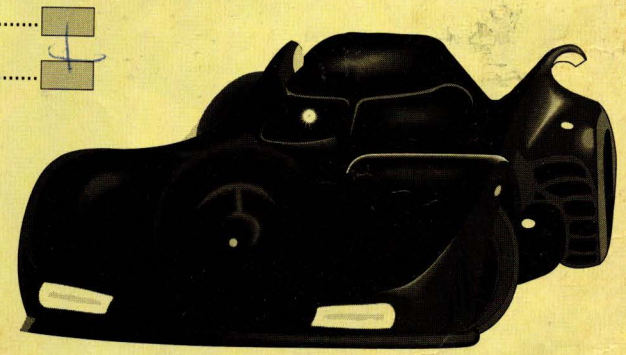
- Excitebike™ ☐
- Mach Rider™ ☐
- Wrecking Crew™ ☐

ARCADE CLASSIC SERIE

- Alpha Mission™ ☐
- Clu-Clu-Land™ ☐
- Donkey Kong™ ☐
- Donkey Kong Jr.™ ☐
- Donkey Kong 3™ ☒
- Ghosts 'n Goblins™ ☐
- Gradius™ ☒
- Life Force ☐
- Mario Bros.™ ☐
- Popeye™ ☐
- Top Gun™ ☐
- Trojan™ ☒

SPORT SERIE

- Double Dribble™ ☐
- Fitness-Center/Athletic World™ ☐
- Fitness-Center/Stadium Events™ ☐
- Golf ☐
- Ice Hockey ☐
- Mike Tyson's Punch-Out!!™ ☐
- Pro Wrestling™ ☐
- Rad Racer™ ☒
- R.C. Pro Am™ ☐
- Ski Slalom™ ☐
- Soccer/Fußball ☒
- Tennis ☐
- Track & Field II ☒
- Volleyball ☐
- Wrestlemania™ ☐



Alle Spieletitel und Charaktere in diesem Magazin sind Trademarks oder Copyrights von Nintendo. Co. Ltd. Ergänzend sind nachstehend folgende Trademarks oder Copyrights zu vermerken : R.C. Pro Am© 1987 Rare, Ltd.; Kung Fu© 1984 Irem Corp.; Rad Racer© 1987 Square Co., Ltd. Top Gun™ und © 1987 Paramount Pictures Corp.; Hergestellt in Zusammenarbeit mit Ocean Software; © 1987 Konami; Goonies II™ Warner Bros. Inc. © 1987 Warner Bros,; © 1987 Konami, Castlevania, Gradius Konami; Ghosts 'n Goblins und Trojan™ Capcom USA, Inc.

Club Nintendo®

Fan-Club
Postfach 83
Magazinstraße 4, Salzburg

SUPER MARIOS ANSPRACHE

Inhalt

Super Marios Ansprache 3
"Adventure of Link" 4
"Teenage Mutant Hero Turtles" 6
Scores of Fun 8
"Fester's Quest" Spiele Info 10
"Skate or Die" Speile Info 12
"Batman" Spiele Info 14
Profile & Top 5 16
Tips & Tricks 18
Kurzübersicht 22
Mailbag 26
Just for Fun 27

Nun wo uns die lauen Sommerabende erwarten, brauchen wir etwas mit dem wir uns schön in der Sonne entspannen können. Was ist besser, als diese Ausgabe von *Club Nintendo*? Mit wieder mehr Seiten werden neue Spiele wie "Batman" und "Teenage Mutant Hero Turtles" vorgestellt, neue Tips zum Ausprobieren (vor allem wenn es regnet!), Karten für "Adventure of Link" und eine ganze Menge mehr!

Heiße Kurzübersichten von Spielen wie **"Robocop"**, **"Bionic Commando"**, **"Spy Vs Spy"** und **"Bubble Bobble"** - Euch wird das Wasser im Mund zusammenlaufen!

Eine neue Artikelserie erscheint in dieser Ausgabe: Spieler Profile. Das gibt EUCH die Chance uns etwas über Euch zu erzählen Euren Lieblingsspielen, besten Ergebnissen, Ambitionen und so weiter. Mark Smith, der Herausgeber von ***Club Nintendo***, macht den Anfang, um Euch zu zeigen, wie wir uns dies vorstellen. Schaut Euch die Spieler Profil Seite doch mal genauer an!

Schließlich möchte Luigi noch ein dickes Dankeschön an alle, die uns ihre Top 5 geschickt haben, loswerden - macht weiter so!! Sie werden in jeder Ausgabe veröffentlicht und geben Euch die Möglichkeit die Namen der heißesten Spiele zu erfahren!

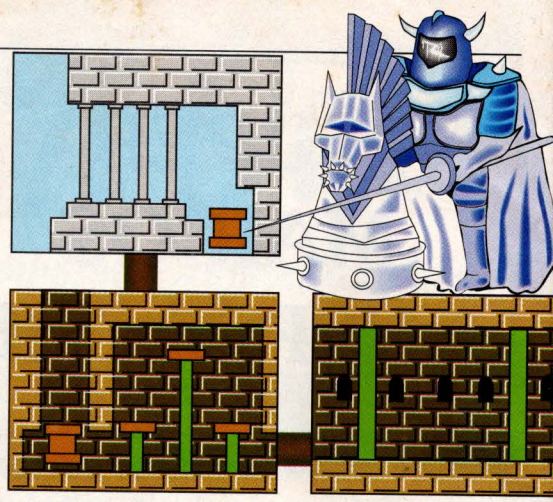
EINEN SCHÖNEN SOMMER!!

Nintendo ist das eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co. Ltd. Der Name "CLUB NINTENDO" wird mit Erlaubnis von Nintendo Co. Ltd. benutzt, Teile dieses Magazins dürfen nur mit Erlaubnis vervielfältigt werden. Super Mario und Super Mario Bros. sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo Co. Ltd.

Copyright Nintendo Co., Ltd. 1990.

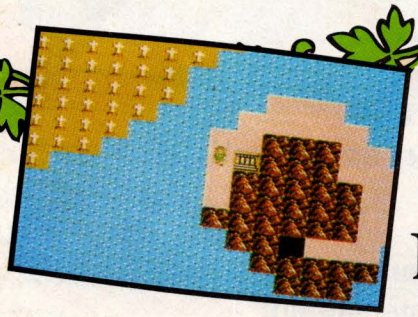
Präsident	Super Mario!
Herausgeber	Mark Smith
Fotos	Dennis Hemmings, Nintendo Co Ltd
Gestaltung	Catalyst Publishing, Nintendo Co Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing, Warwick, UK.
Club-Büro	Nintendo Fan-Club Postfach 83 A-5027 Saltzburg Auf dem Wolf 30 CH-4052 Basel

The Adventure of LINK



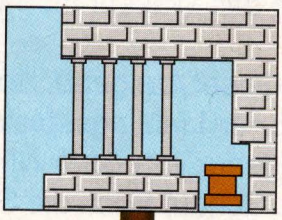
SPECIAL TEIL II

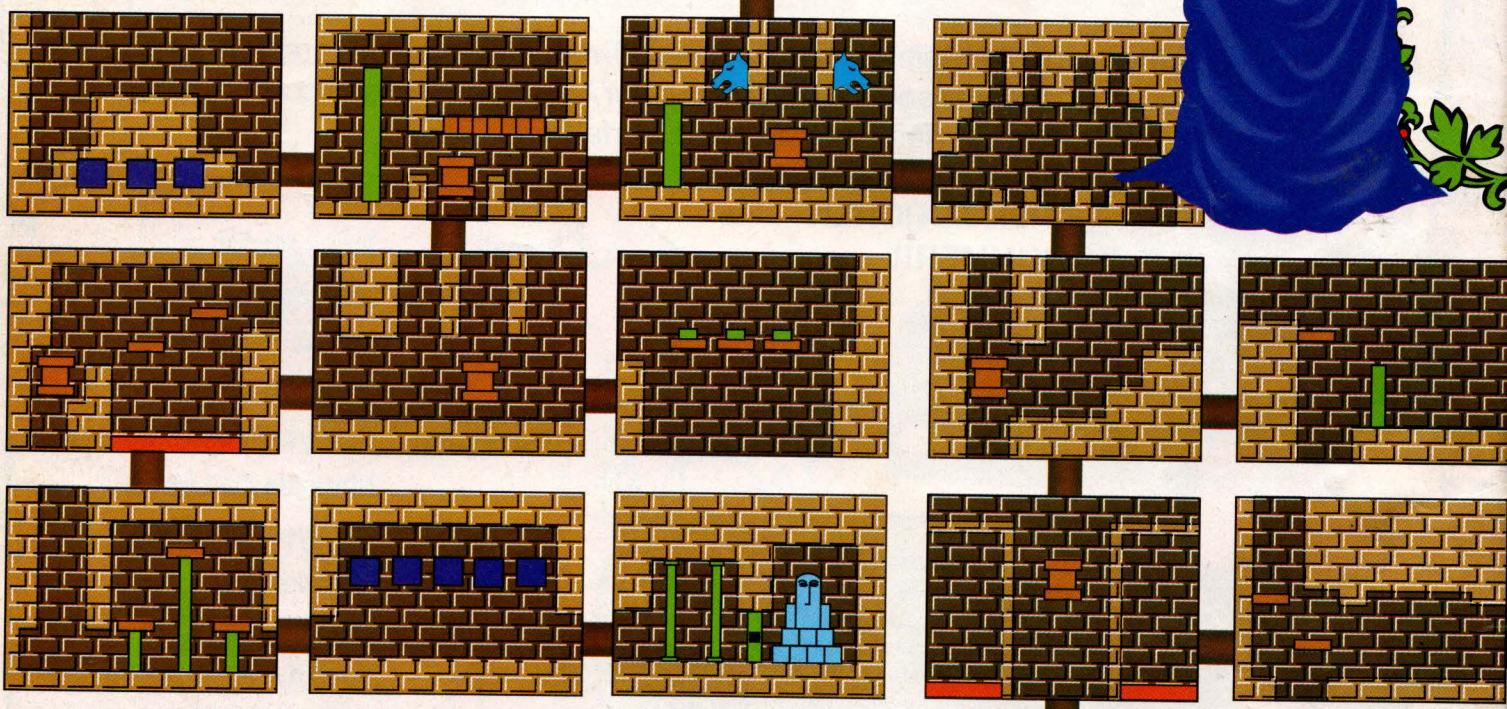
Wie versprochen zeigen wir Euch hier Karten für "Adventure of Link". Hier findet ihr die Paläste 3 und 4. Aber seid auf der Hut, mehr Feinde und Gefahren werden auf Euch lauern.



DER PALAST IM INSELLABYRINTH

Nachdem Link über das Meer gesegelt ist, erfährt er von dem Inselpalast. Nach Tagen vergeblichen Suchens entdeckt er schliesslich eine Brücke die auf die Insel führt aber bringt sie ihn auch zum Palast? Es muß doch einen Weg geben…





Innerhalb des Palastes, begegnen Link neue Feinde, die Zauberer. Nur der Zauber Reflect zeigt eine Wirkung gegen diese Knaben, denn er reflektiert ihre eigenen Zaubersprüche auf sie zurück und zerstört sie.

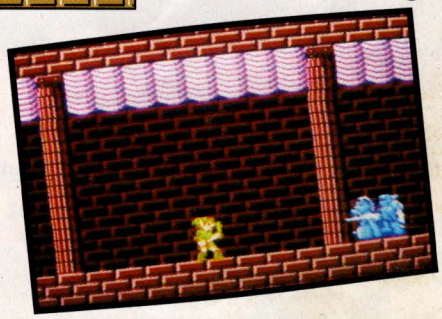
DER INSELPALAST

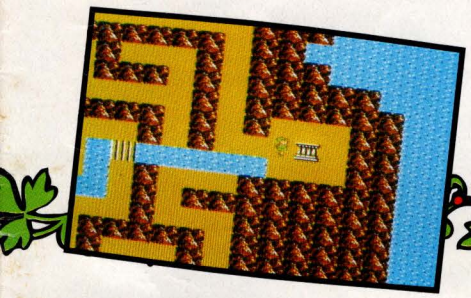
Der Palast befindet sich in der Mitte des Sees und nur ein Weg führt dort hin, ein geheimer Tunnel der versteckt ist unterhalb von Kings Tomb...

Der Sprungtiefstoß ist hier von größter Wichtigkeit, so betrete den Palast auf keinen Fall ohne diese Fähigkeit. Viele Schlüssel gibt es zu finden, sie sind versteckt unter Steinen. Auch werdet ihr die Zauber Jump und Fairy benötigen um die vielen anderen Hindernisse überwinden zu können..

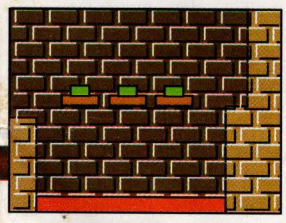
Ironknuckle, der Hüter des Inselpalastes, ist ein schwieriger Gegner und es wird viel Übung brauchen, ihn zu besiegen.

Das Floß ist tief im Inneren, auf der rechten Seite des Palastes, versteckt. Holt es zuerst, denn dieses Floß ermöglicht es Euch über das Meer zu neuen Ländern und Dörfern zu reisen.

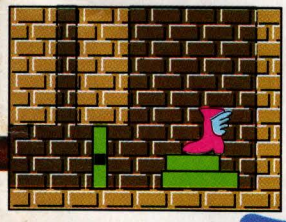




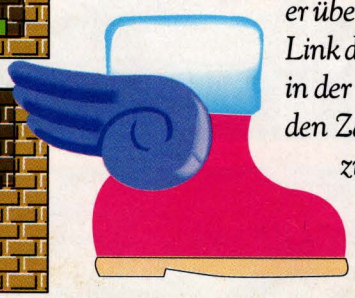
Hebt ihn mit dem Schwertstoß nach unten und dem Magic Jump aus dem Sattel indem ihr ihn auf den Kopf schlagt. Wenn Ihr ihm dann von Angesicht zu Angesicht gegenüber steht, achtet auf sein fliegendes Schwert und sucht nach seinem wunden Punkt. Es ist nicht einfach aber es kann vollbracht werden.



Beim Durchstöbern der Ostseite des Palastes, entdeckt Link die Zauberstiefel. Mit ihnen und dem Floss, ist es unserem Helden möglich in neue Gebiete von Hyrule vorzudringen und seine Suche nach der Prinzessin Zelda fortzusetzen.



Ein anderer Zauberer, Carrock, bewacht die Statue des Palastes und neben seiner furchteinflössenden Größe und seiner Gewandtheit verfügt er über titanische Kräfte. Einmal mehr muß Link den Zauber Reflect anwenden und sich in der linke Ecke des Raumes hinknien, um den Zauberbann des Magiers auf ihn selbst zurückzuwerfen. Link muß aufpassen, daß der Zauberer nicht über ihm in der Luft erscheint, daß kann tödliche Folgen haben.



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

AUS DEN TIEFEN DER KANALISATION...

Die Schildkrötenmanie ist ausgebrochen! Die vier Schildkröten, Helden vieler Comichefte und Zeichentrickfilme halten jetzt ihren Einzug in die Welt des Nintendo Entertainment Systems mit einem brandneuen Aktion-Spiel. Taucht mit den sympathischen Turtels unter Dämmen, springt mit ihnen Über Dächer und fahrt mit ihnen und ihrem Partywagen durch die Stadt. Nun packt die Pizzas ein und macht euch bereit dafür Don, Leo und die anderen in einem des zur Zeit interessantesten Spiels für das NES, kennenzulernen.

Leonardo ist ein Meister in der Kunst des Katana Schwertes. Er ist sehr stark und eine der gewandtesten Turtles.

Don is der stärkste von allen, aber auch der langsamste.

Mike's Nunschako ist am effektivsten gegen kleinere Feinde.

Raphael's Sai ist bei weitem die schnellste Waffe, aber sie hat nur eine kurze Reichweite.

DER BÖSE FOOT CLAN

Shredder, Anführer des Foot Clans, strebt nach der Weltherrschaft und kann es nicht zulassen dass seine Pläne von mutierten, Pizza essenden Schildkröten durchkreuzt werden. Gegen Shredder ist Dr. Willy (bekannt aus "Mega Man") nur ein Anfänger.

Der Foot Clan beschäftigt eine Vielzahl von Superkriminellen auf deren Konto die Entführung von April und Master Splinter gehen, das Bomben-Attentat auf den Damm, sowie noch einige andere Verbrechen. Die Turtles müssen ihre Freunde befreien und die Stadt retten bevor sie sich mit Shredder und seinen Schergen befassen können.

EBENE..... 1

Der Foot Clan hat April gekidnappt und die Turtles müssen sie befreien, koste es was es wolle. Nachdem sie die Stadt und die Kanalisation abgesucht und Rocksteady und seine Knilche beseitigt haben, dringen sie in ein Lagerhaus ein und stellen sich Bibbop, der April in seiner Gewalt hält. Kann eine der Turtles der Feuerkraft von Bibbop widerstehen und April befreien?!

EBENE..... 2

Während ihrer Gefangenschaft beim Foot Clan konnte April ein Gespräch belauschen, in dem Shredder seinen Plan bekannt gab den Damm in die Luft zu sprengen. Acht Bomben hat er versteckt, sie müssen entschärft werden. Aber die Zeit wird knapp und Hindernisse erschweren die Arbeit und Suche. Teamwork ist gefragt.

EBENE..... 3

Bei der Rückkehr in ihr Apartment, stellen die Turtles fest, daß sich nun Master Splinter in der Gewalt des Foot Clans befindet. Schnell springen sie in ihren Partywagen und machen sich auf die Suche nach ihrem Meister.

Es gilt Barrikaden zu Überwinden und die Kanalisation zu untersuchen. Der letzte Kampf wird über den Dächern der Stadt gegen die magische Meka-Turtle ausgefochten. Denn sie ist es, die Splinter bewacht.

PIZZA POWER !

Freunde der "Teenage Mutant Hero Turtels" werden wissen, daß die Turtles wild auf Pizza sind. Denn die Pizzen erneuern ihre Kraft. Achtet darauf dass nur Turtles essen, die auch wirklich hungrig sind!

DER KAMPF GEGEN SHREDDER

Alle sechs Ebenen zu überstehen, erfordert einiges Fingerspitzengefühl und Geschicklichkeit. Wählt immer die Turtle aus, die gerade am meisten Energie besitzt. Gerade in Ebene Zwei ist das wichtig, denn sonst wird die Anzahl der Turtles unweigerlich verringert. Teenage Mutant Hero Turtels ist ein Superspiel mit hervorragender Grafik und absolut bestem Spielgefühl - lasst es Euch nicht entgehen!

HÖCHSTPUNKTEZAHLEN

CASTLEVANIA

1,162,300	Robin Jansema	Holland
1,505,100	Hans Steinraht	Holland
1,440,490	A Tramontana	Holland
1,086,220	Kevin Power (10)	GB
1,042,900	Jose Fernandez	Frankreich
99,770	W Versteegen	Holland
437,790	Linda Hilton (34)	GB

COBRA TRIANGLE

939850	Patrick Rietvink (12)	Holland
835250	Stephan Uehlinger	Schweitz
717850	Jehan Leyton (13)	Holland
713050	Mark Naftel (17)	Guernsey
510600	Martin Cater (11)	GB
123000	Gabriel Amaral (9)	GB

GHOST 'N GOBLINS

7625500	Naveed Chaudry	GB
4625900	Ken Philips	GB
414100	Patrick De Pauw	Belgien

GRADIUS

3441400	Paul Blount (13)	GB
342800	Cedric Vassal	Frankreich
3375200	Jos Hoerchner	Holland
2831200	Ywan Haarloo	Holland
2662900	Tim Claus (9)	Deutschland
2115000	Michiejs Kein (12)	Belgien
2021600	Paul Stokes	GB

GUNSMOKE

999990	Mark Naftel (17)	Guernsey
999990	Phillippe Tanguy	Frankreich
675090	Patrick De Pauw	Belgien

KID ICARUS

9999999	Roger Masters (21)	GB
9999999	Corrie Staal	Holland
9999999	Xavier Gibert (17)	Frankreich
9999999	Stephane Carteret	Frankreich
9999999	Thibaut Maximilien (7)	Frankreich
9999999	Robert Noels (9)	Belgien
9999999	Joroen Hulst	Holland
9999999	Jos Hoerchner	Holland
9999999	Vlada Slojanovic	Holland
9999999	J Schwarzeneker	Österreich

KUNG FU

933190	Karl Roberts (12)	GB
765440	Christian Vu (13)	Frankreich
729510	Andre Vu (12)	Frankreich
589000	J Carlos Martinez	Spanien
570770	Nikkide Boer	Holland
502050	G Moreland	GB
477700	D W G C Navis	Holland
466320	Santiago Garcia	Spanien
411150	Ivan Garcia	Spanien

LEGEND OF ZELDA

Completed in 3 lives:

D Hart	GB
Pierre Jonkers	Holland
Dirk Schapp	Holland
Bart Brands (12)	Holland
Dirk Brands (7)	Holland
F Demangeot (15)	Frankreich
Mark Soutzen	Holland
Khalid Labjaoui	Holland
Peter Dirks	Holland
Jolue Casteels	Holland
Maikel Kokx (14)	Holland
Jan en Wiebe de Vos	Holland

MACH RIDER

704980	Vlada Slojanovic	Holland
704980	Pablo v.d Lugt	Holland
552450	Bram Vermeulen	Belgien
337070	Ludovic Wingering (13)	Frankreich
340820	Christophe Dervose (13)	Belgien
288370	Willard Leefers (11)	Holland

MEGA MAN

9999890	Susan Whittington	GB
9999890	Darren Pinchen	GB
3281600	Theo Strick	Holland
3195000	Oliver Priuat	Holland
2101500	Serge Brun	Schweiz

PINBALL

871810	Ing. Gerhard Ebert (45)	Österreich
856790	Erika Ebert (38)	Austria
749040	Jurgen Lamaire (11)	Belgien
516580	Arnaud Crean (11)	Frankreich
316860	David Hayes (10)	GB
304810	Xavier Jacobs (12)	Belgien

R C PRO-AM

262335	Karl Webber	GB
259707	Matthias Muller	Deutschland
189864	L Alberto Martinez	Spanien
185675	Chris Dye	GB

ROBOWARRIOR

7161900	K Van Berg	Holland
6137400	Peter Grossauer (53)	Österreich
5975000	Jim Wilson	GB

RUSH 'N ATTACK

3016700	Adam Laycock	GB
2251200	Andreas Fischer	Schweiz
2073600	Luis Russel	GB
1495300	Ben Ploeg	Holland
1363100	Alex Meloy	GB
1345400	David Roy (16)	Frankreich
1228900	Ashley Kranenborg (8)	Holland
1077900	Karl Roberts (12)	GB
1059100	Michael Lee	GB

TIGER HELI

999760	Patrick Levant	Holland
223790	Darren Pinchin	GB
218760	Robin Burton	GB

TROJAN

998200	Marc Bidault	Frankreich
340500	Luis Jorda	Spanien
248050	Jarno Posthumus (12)	Holland
183000	Sascha Ryser	Schweiz
158800	David Kelly (15)	GB
144200	Ashley Alderson (16)	GB

WIZARDS & WARRIORS

287890	Ady de Bodt	Belgien

XEVIOUS

463510	Xavier Baguet	Frankreich

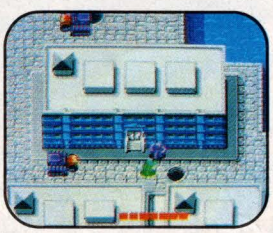
So, das war es erstmal. Wenn Ihr diese Höchstpunktezahlen (Hi Scores) schlagen könnt, dann sendet uns ein Foto (Punktzahl deutlich erkennbar) mit Eurem Namen, Alter Anschrift an:

Nintendo Fan Club, Postfach 83, A-5027 Saltzburg.
Nintendo Fan Club, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel.

VERBÜNDE DICH UND STARTE MIT DER TURTLE POWER DURCH

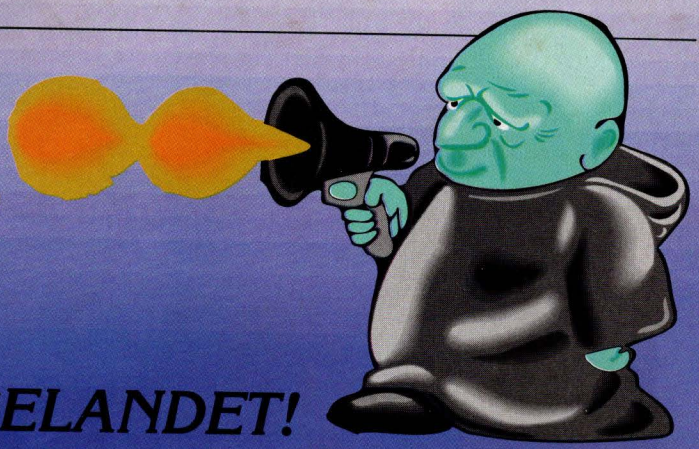
Dies schlanken, grünen Kampfmaschinen sind auf Deinem Nintendo Entertainment System eingetroffen - die Teenage Mutant Hero Turtles, ein neues aufregendes Abenteuer von Palcom Software.
Verbünde Dich mit Raphael, Mike, Don und Leo in ihrem Kampf gegen den teuflischen Footclan und besiege den Anführer Shredder.
An einem Tag mëssen die Turtles über Dächer springen, Bomben unter Wasser entschärfen, ihre Freunde befreien und mit dem Party Wagen durch die Stadt rasen - solange sie genügend Pizzastücke auf ihrem Weg finden!
Teenage Mutant Hero Turtles ist ein totales Aktionsspiel und einfach beeindruckend.

PALCOM™ SOFTWARE



©1990 KONAMI LICENSED BY NINTENDO
PALCOM SOFTWARE IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
® MIRAGE STUDIOS, USA - ALL RIGHTS RESERVED.
TRADEMARK USED GRANTED TO KONAMI UNDER LICENSE FROM MIRAGE STUDIOS, USA
EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC.

FESTER'S QUEST



AUSSERIRDISCHE SIND GELANDET!

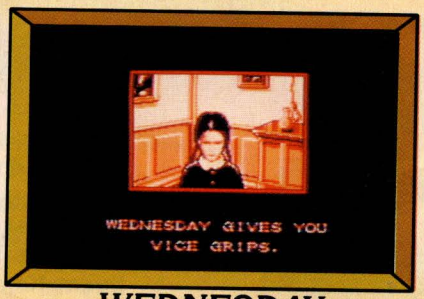
Onkel Fester badete sich gerade im Mondlicht, als er mitansehen mußte, wie Außerirdische mit einem Transportstrahl die Einwohner der Stadt an Bord ihres Raumschiffs entführten, um sich kurz darauf in seiner Nachbarschaft niederzulassen. Das war alles ein bißchen viel für Fester, so begab er sich erst einmal zur Bett. Am Morgen machte er sich gleich auf, bewaffnet mit seinem Strahlengewehr, seine Nachbarn aus den schleimigen Tentakeln der ausserirdischen Kreaturen zu befreien.

LERNT DEN REST DER ADAMSFAMILIE KENNEN

Obschon Fester der eigentliche Held dieses Spiels ist, werdet ihr noch einige andere Mitglieder seiner Familie kennenlernen, die Fester mit verschiedenen Gegenständen für seinen Kampf ausrüsten. Es ist in Festers ureigenstem Interresse an wirklich jede Tür zu klopfen.

PUGSLY

Obwohl er noch sehr jung ist, kann er Festers Abenteuer mit einem wirklichen Knall beginnen lassen.



WEDNESDAY

Sie sorgt dafür, daß Fester niemals langsam wird.

THING

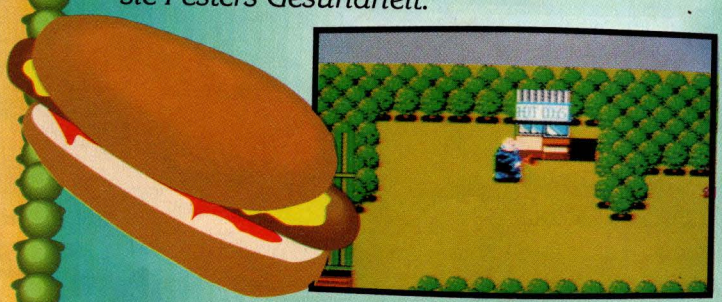
Frischt Festers Energie auf. Gleich um die Ecke gibt er Unverwundbarkeit!!

GEGENSTÄNDE

Wenn Fester Aliens vernichtet, findet er gelegentlich brauchbare Gegenstände in ihren Überresten. Zum Beispiel Glühbirnen, die es ihm ermöglichen in den unterirdischen Räumen zu sehen, Schlüssel um verschlossene Türen zu öffnen. Sowie Waffen und Peitschen Symbole - pass auf die roten Symbole auf, sie veringern Fester Feuerkraft.

HOT DOGS!

Hot Dogs sind Fester's Lieblingsessen. Sie sind ziemlich billig und außerdem fördern sie Festers Gesundheit.



ERFORSCHEN DER NACHBARSCHAFT

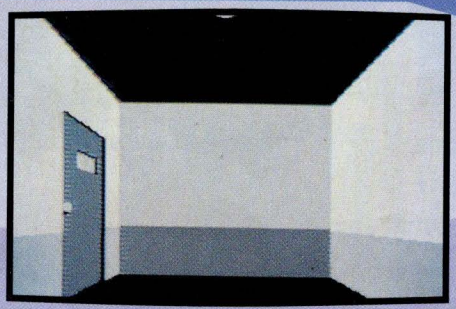
Fester's Heimatstadt ist ziemlich groß. Da gibt es Straßen, Parks, einen Hafen, Flüsse und vieles mehr, welches von unserem unfreiwilligen Helden unter die Lupe genommen werden muß. Allerdings ist dies keine Stadtrundfahrt, es müssen auch unangenehme Orte durchforscht werden, wie die Kanalisation und schmutzige Gebäude, um die Suche zu beenden.

DIE STADT

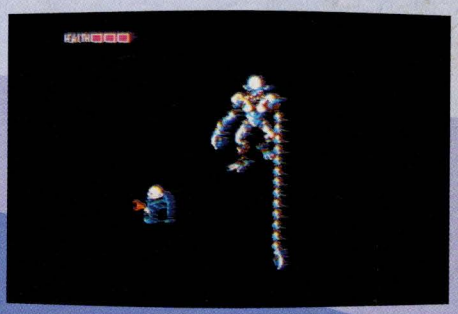
Obschon die Stadt eigentlich kein Irrgarten ist, wird Fester eine Karte brauchen, denn er kennt sich hier nicht besonders gut aus. All die verschlungene Wege und Straßen, die zu mysteriösen Plätzen führen, und nicht zu vergessen die Gebäude, die von den Aliens besetzt gehalten werden.

Je tiefer Fester in das Zentrum der Stadt vordringt, desto schleimiger und ekeliger werden die Kreaturen auf die er trifft. Sie sehen vieleicht nicht stark aus, aber Junge, Du wirst dich noch wundern!!

DIE GEBÄUDE



Neben den Häusern der Adamsfamilie gibt es auch noch andere Gebäude in Fester's Nachbarschaft, die nun als Residencen der Anführer der außerirdischen Streitmacht fungieren. Das Innere der Häuser wurde zu einem Irrgarten umgestaltet, um Fester die Suche nach den außerirdischen Bossen zu erschweren.



Sollte Fester den außerirdischen Schurken aufgestöbert haben, muß er sich Überlegen, mit welcher seiner Waffen oder welchem Gegenstand er seinen Kampf ausfechten möchte. Fester muß erst alle Bosse erledigt haben, um das UFO betreten zu können und sein Abenteuer zu beenden.

DIE KANALISATION

Einige Teile der Stadt kann Fester nur durch die Kanalisation erreichen. Wie es nicht anders sein kann, haben sich die Außerirdischen auch schon ihren Weg in den Untergrund gebahnt. So muß Fester auch hier auf der Hut sein.

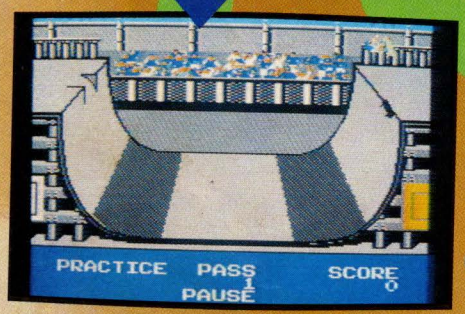
HILFREICHE TIPS

Wenn ihr das Spiel startet, geht erstmal die Straßen auf und ab und legt ein paar Aliens um. So könnt ihr Eure Feuerkraft verstärken. Versichert Euch, daß Ihr alle vier Gegenstände der Familie bei euch habt, bevor Ihr gegen McWimple antretet. Denn habt Ihr ihn einmal besiegt, gibt es kein Zurück mehr. Esst lieber einmal mehr am Hot Dog Stand, bevor ihr Eure kostbaren Lebenselexiere verbraucht... Viel Glück!!!

SKATE OR DIE

Irgendwo auf der Welt gibt es einen Platz, wo Hot Dogs gesunde Nahrung sind, das ganze Jahr über Sommerferien sind und coole Typen sich nicht dadurch hervortun, daß sie Geld für wohltätige Zwecke sammeln oder gut aussehen. Hier muß man nur die Fähigkeit besitzen, sein Skatebord perfekt zu beherrschen. Dieser Ort nennt sich Palcom's "Skate or Die".

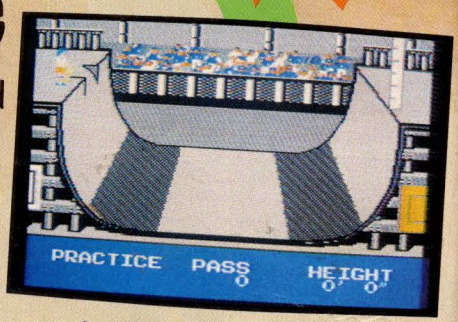
Als ein Neuling in der Stadt, weißt Du dies erst seit kurzem, und außerdem hast du herausgefunden, daß der König der Straße niemand anders ist, als Rodney Recloose, der Inhaber vom Flesh'n Asphalt Skatebord Laden. Zusammmen mit seinem Sohn, Bionic Lester und seinen verückten Freunden, Pete und Eddie, beherrschen sie auf stählernen Rädern die Straßen. Hinzu kommt, daß sie von Deinen Skatebord-Fähigkeiten nicht gerade beeindruckt sind.



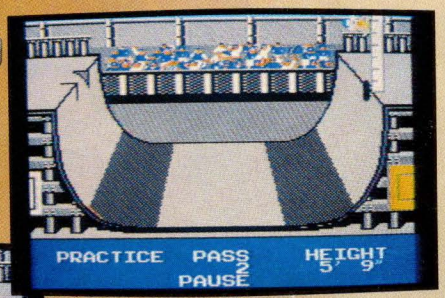
FREISTIL

Frei heißt in diesem Fall, daß Du schon ein paar besondere Sachen machen mußt um die Bonuspunkte zu kriegen. So bewege Deine Hände und Füße, wirbel das Bord herum und fege Pete von der Bahn mit den radikalsten Techniken die er jemals gesehen hat. Es ist alles eine Sache des Timings, eine falsche Bewegung und Du wirst eine Woche damit beschäftigt sein, Deine Zähne von der Bahn zu klauben.

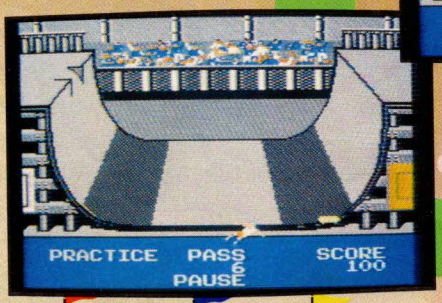
HOCHSPRUNG



Zum Glück sind Rodney und seine Bande nicht gerade mit Intelligenz gesegnet, und Du mußt komplett verückt geworden sein, daß Du das versuchen willst. Aber eigentlich hast du auch keine große Auswahl. Um wichtige Punkte zu machen, mußt Du Dich der Gefahr stellen.



Bist du einmal in der U-Zone, gibt es kein zurück. Ein guter Absprung von der Plattform gibt Dir genug Power um den Kampf gegen die Schwerkraft zu bestehen. Nun ist es an Dir, mit einigen geschickten Bewegungen Dein Ziel zu erreichen.



ABFAHRTS RENNEN

Bist du einmal von der Rampe runter, geht es ab in den Boulderdashpark zu dem schwersten Hindernissrennen Deines Lebens. Der Parkwächter Rick Ranger jr. dinniert gerade

beim Imbiss und läßt den Park unbewacht, damit Du Rodney einmal mehr zeigen kannst, was Skate or Die wirklich heißt.

Obschon es einen Weg durch den Park gibt, die schwersten Hindernisse liegen auf der anderen Seite des Weges. Ignoriere die Warnung "Betreten des Rasens

verboten" und mache die wirklichen Punkte, springe über Rampen, fahre durch Röhren und lege eine Show hin, daß sogar Michael Jackson staunen würde!

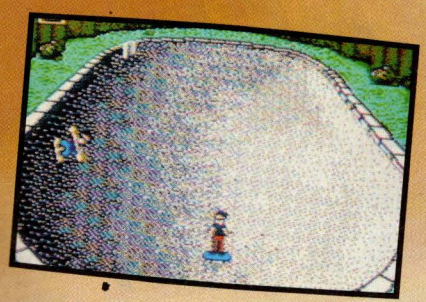
DER JAM

Die Allee wo der Jam stattfindet, ist mit allerlei Abfall verschmutzt. Flaschen und leere Dosen liegen überall in der Gegend herum. Aber das Rennen ist noch viel schmutziger, Lester ist dir auf den Fersen. Weiche dem Abfall aus und behalte Deinen Kontrahenten im Auge, er wird versuchen Dich von Deinem Skatebord zu holen.

Du kannst Punkte machen, indem Du den Abfall beseitigst. Den Hauptbonus allerdings kannst Du ergattern, indem Du Lester da hin schickst, wo er hingehört - in den Müll. Solltest du ihn allerdings verfehlen, wird er erst richtig wild.

DAS POOL DUELL

Es heißt so, weil es in einem leeren Schwimmbad ausgetragen wird. Wirst Du es mit Lester aufnehmen oder kneifen und "nur" gegen Pete oder Eddie antreten? Deine Wahl, Deine Entscheidung. Aber glaube nicht, daß Du eine zweite Chance bekommst, denn das hier ist der Ernst des Lebens!



"SKATE OR DIE" ist wirklich etwas besonderes! Das Spiel simuliert perfekt die Kunst des Skatebordfahrens und neben der exellenten Grafik verfügt das Spiel auch über einen bombigen Soundtrack. Hol es dir...sonst wird Lester wirklich sauer.

NUR EIN MANN KANN

BAT

Obschon die Vorbereitungen für das 200-jährige Geburtstagsfest von Gotham City in vollem Gange sind,haben die Bewohner der Stadt eigentlich wenig Grund zum feiern. Verbrechen und Gewalt haben die Stadt überschwemmt und die Ordnungshüter der Stadt sind unfähig den Drahtzieher des Disasters dingfest zu machen, den grausigen Joker.

Was diese Stadt braucht ist ein Held. Jemanden der sich dem Joker stellt, seinem grauenvollen Treiben ein Ende setzt und die Stadt aus den Klauen der Gewalt, die sie in Atem hält, befreit. Der Held Gothams ist eigentlich nicht das was die Stadt erwartet hatte, aber er ist das, was diese Stadt am dringensten braucht...

DIE CHARAKTERE

BATMAN: Ihr übernehmt die Gestalt von Batman. Eure Aufgabe ist es, Gewalt gegen Einwohner der Stadt zu verhindern und den Joker sowie seine üblen Schergen ins Jenseits zu befördern. Neben seiner Stärke und Gewandheit,stehen Batman eine Anzahl von Batwaffen zur Verfügung.

VIKI VALE: Eine engagierte Foto-Journalistin, die im Fall des Giftgas Verbrechens ermittelt, eine der vielen Untaten die auf das Konto des Jokers gehen.

THE JOKER: Die Personifizierung des Bösen, ein Wahnsinniger mit einem grausam entstelltem Gesicht. Zu lange schon blieben die Verbrechen des Jokers gegen die Menschen ungestraft, er muß gestoppt werden.

DIE BATWAFFEN

Batman kann drei verschiedene Waffen benutzen sobald er die entsprechenden Waffen-Symbole eingesammelt hat. Jede Waffe gibt Batman 10 Punkte die sich verringern, sobald er die jeweilige Waffe abfeuert.

RAKETENPISTOLE - Die Waffe schiesst einen Pfeil ab, ein Schuss kostet 1 Punkt.

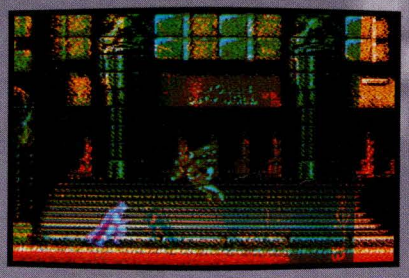
DIRK - Drei Dolche können auf einmal abgefeuert werden, diese Waffe ist sehr nützlich gegen größere Feinde, ein Abschuss kostet 3 Punkte.

BATARANG - Arbeitet wie ein Bumerang, er kehrt zu Batman zurück nach dem er abgeworfen wurde, ein Abwurf kostet 2 Punkte.

GOTHAM CITY RETTEN...

MAN

HILF BATMAN IM KAMPF GEGEN DAS VERBRECHEN



GOTHAM CITY

Batman beginnt seine Mission in den leeren Straßen von Gotham. Er muß sich durch eine Anzahl von Feinden schlagen bis er zu einem Baugelände vordringen kann, auf dem er seine Fähigkeiten im erklimmen von Stahlträgern unter Beweis stellen muß.

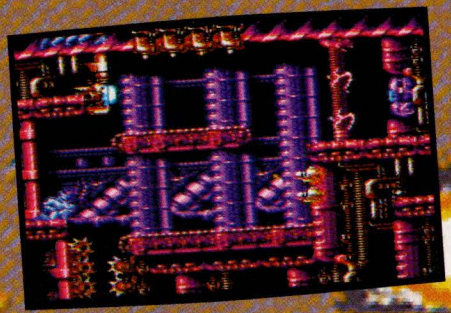
Am Ende des ersten Levels trifft Batman auf Killer Moth, einen Superschurken, den der Joker beauftragt hat, den maskierten Rächer zu vernichten. Wenn sich Batman in die äußerste Ecke des Raumes stellt kann er den Feuerbällen von Moth entgehen und ihm geschickt mit dem Batarang den Garaus machen, wenn er versucht sich von oben auf ihn zu stürzen.

DIE AXIS CHEMIE-FABRIK

Nach seinem Kampf mit Killer Moth, entscheidet sich Batman dafür die Chemie-Fabrik unter die Lupe zu nehmen, in der der Joker das tödliche Smyltex produzieren läßt. Mit Hilfe seines spektakulären Wall Jumps (der es Batman ermöglicht sich an der Wand fest zu krallen und nach oben zu springen), muß Batman sich den Weg zur Energie-Versorgungstation bahnen.

Die Versorgungsstation der Axis Chemie Werke wird von hochentwickelten Kampfmaschinen bewacht, so muß unser Superheld auf der Hut sein, um mit heiler Haut den Level 2-2 zu Überstehen. Tödliche elektrische Stahlfedern erschweren diese Aufgabe zusätzlich, also stehen Präzisionssprünge an erster Stelle.

Am Ende des zweiten Level muß sich Batman in der Produktion sebene des Chemiewerkes bewähren und dann in das Nervenzentrum der Anlage vordringen. Die rasiermesserscharfen Zahnräder in der Produktionsebne behindern Batman in seinen Bewegungen, ein falscher Schritt und der Held haucht an Ort und Stelle sein Leben aus. Sollte Batman diese Gefahren Überwunden haben und in das Zentrum der Anlage vorgedrungen sein, kann er die Produktion des tödlichen Smyltex stoppen und eine Katastophe verhindern die viele Menschenleben kostet würde.

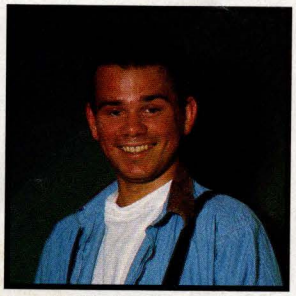


Batmans Suche nach dem Joker ist noch lange nicht vorbei. Der dunkle Ritter muß sich seinen Weg noch durch vier weitere Level und raffinierteste Fallen erkämpfen bis er dem Meisterverbrecher von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen kann...

SPIELER PROFIL

Nintendo

NAME: MARK SMITH
ALTER: 19
LAND: ENGLAND



LIEBLINGSSPIELE:
Als Herausgeber von Club Nintendo habe ich einen Job um den mich vermutlich viele Leute beneiden (Mario sagt das jedenfalls), denn ich bin in der glücklichen Lage alle Spiele für das Nintendo Entertainment System zu sehen. Ich habe eigentlich keinen bestimmten Favoriten, da alle der neuen Spiele so gut sind. Doch ich erinnere mich noch genau, daß ich "Simon's Quest" und "Cobra Triangle" bis tn die frühen Morgenstunden gespielt habe (diese schlaflosen Nächte!!).

NES LEISTUNGEN:
Außer das ich "Mega Man II" in vier Stunden durchgespielt und über eine Million Punkte bei "Cobra Triangle" am selben Tag erreicht habe (wahrscheinlich weil ich irgendetwas komisches gegessen habe), gibt es noch etwas mehr. Ein Teil meiner Arbeit ist nunmal jedes Spiel durchzuspielen, und wenn andere Leute soviel wie ich spielen würden, bin ich mir sicher, daß sie dieselben Leistungen vollbringen würden.

Nintendo

HOBBIES:
Obwohl eins meiner Hobbies nun zum Beruf geworden ist, finde ich mich immer wieder zu Hause mit meiner Freundin vor dem Fernseher wieder, bei dem Versuch, sie in allen möglichen NES Spielen zu schlagen. Abgesehen davon, bestehen meine Interessen im Fussballspielen, über Fussball reden, Fussball sehen, Ausgehen (damit ich noch mehr über Fussball reden kann) und im allgemeinen viel Spaß haben!

AMBITIONEN:
Der ganzen Welt zu erzählen, daß ich "Mega Man II" in vier Stunden durchgespielt habe...wieder zur Erde zurückzufinden wenn es jemand schneller schafft...und Luigi in "Tetris" zu schlagen (ich bin mir sicher, er mogelt). Ein Lebensziel hat sich schon erfüllt - Herausgeber von Club Nintendo zu sein!!

NOTES

Wenn Ihr Euer Profil in Club Nintendo sehen möchtet, dann schreibt uns mit einem guten Foto von Euch und wir versuchen soviele wie möglich in den nächsten Ausgaben zu veröffentlichen.

TOP FüNF SPIELE

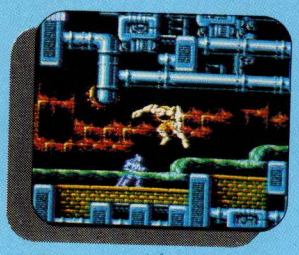
Welche sind die beliebtesten Spiele der NES Besitzer? Hier Könnt Ihr es sehen! Club Nintendo Leser aus ganz Europa haben uns ihre Fünf Lieblingsspiele mitgeteit. Unten könnt Ihr nun das Resultat sehen. Macht weiter so - es hält Luigi davon ab Streiche zu machen, wenn er etwas zu tun hat!

1	LEGEND OF ZELDA	1
2	SUPER MARIO BROS. II	2
3	SUPER MARIO BROS.	3
4	ADVENTURE OF LINK	4
5	TRACK & FIELD II	5

Schickt uns weiterhin Eure fünf Lieblingsspiele (in der richtigen Reihenfolge) an die bekannte Adresse.

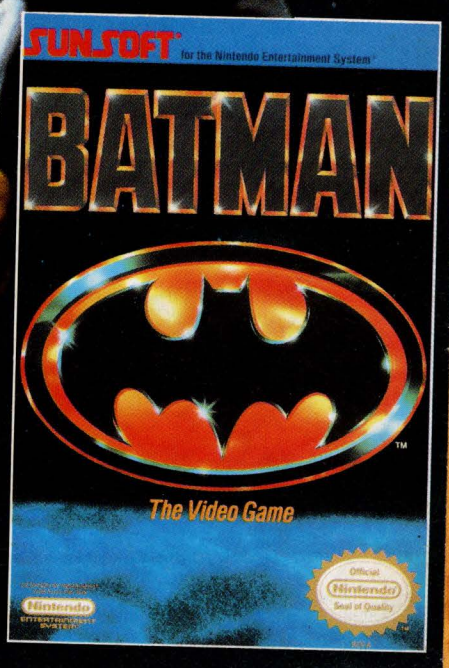
SUNSOFT
for the Nintendo Entertainment System®

DAS ABENTEUER BEGINNT.



Bist Du soweit? Der Joker ™ Wartet!

BATMAN ™ von Sunsoft. Go For It!



SUNSOFT

Sunsoft® is a registered trademark of Sun Electronics Corporation

Nintendo® and Nintendo Entertainment System® are registered trademarks of Nintendo America Inc.
TM & © 1990 DC Comics Inc.

© 1990 Sun Electronics Corporation

Tips & Tricks

Simon's Quest™

Die Zeit wird knapp für unseren Helden Simon Belmont - er muß Draculas Leichenteile so schnell wie möglich finden, wenn er den Fluch des teuflischen Grafen stoppen will. Doch um die Leichenteile zu finden, muß er erstmal die Burgen entdecken - hier sind ein paar Hinweise um Euch auf dem Weg zu helfen...

Berkeley Mansion

Geht vom Anfang aus nach rechts und haltet Euch im oberen Teil, der direkt zur ersten Burg führt.

Lauber Mansion

Geht vom Anfang nach rechts und nach einiger Zeit nach unten bis Ihr Yuba Lake erreicht. Nehmt den blauen oder roten Kristall und kniet Euch am Ufer nieder.

Aruba Mansion

Geht von Bodley Mansion nach links bis Ihr einen See erreicht - kniet Euch nieder und geht dann weiter nach links bis zur Burg (wieder einmal braucht Ihr den roten Kristall).

Bodley Mansion

Geht von Anfang nach links und setzt mit dem Fährmann über den Fluß (zeigt ihm NICHT den Kristall). Geht weiter nach links bis es nicht mehr weiter geht (DEBORAH CLIFF) und kniet Euch dann hin während Ihr den roten Kristall haltet.

Brahms Mansion

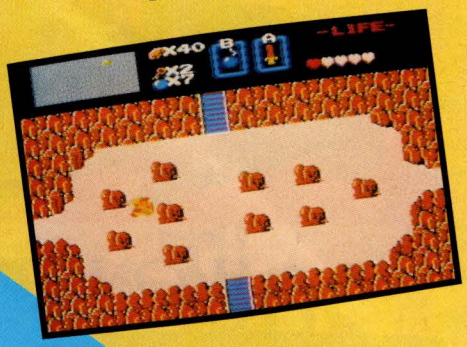
Geht zum Fährmann, zeigt ihm das Herz und wenn er Euch über den Fluß gebracht hat, geht weiter nach links bis zur Burg.

Castlevania

Dies ist Draculas Domäne und trickreich versteckt. Doch wenn Ihr so weit gekommen seid, dürftet Ihr keine großen Schwierigkeiten mehr haben.

THE LEGEND OF ZELDA II

Noch ein kleiner, aber nützlicher Tip. In einigen Kammern der Labyrinthe gibt es verschiedene Arten von Gegnern. Vielleicht wollt Ihr den Kampf mit den stärkeren lieber aus dem Weg gehen, dann besiegt einfach alle der leichteren Monster, so daß nur noch die starken in der Kammer sind. Geht dann aus der Kammer raus und gleich wieder hinein. Manchmal haben sich dann einige der starken Monster in schwächere verwandelt und Ihr habt etwas weniger Ärger um durch diesen Raum zu kommen.



Sammeln der Waffen

Wir schlagen vor, daß Ihr im ersten Abschnitt alle Kanister sammelt, Eure Geschwindigkeit auf das Maximum bringt und Raketen aktiviert indem Ihr die Zeit ablaufen lasst, um die Zusatzpower voll hochzufahren. Da sich am Anfang des Levels ein Extraleben befindet, könnt Ihr mit dieser Taktik lange genung fortfahren ohne ein Leben zu verlieren!!

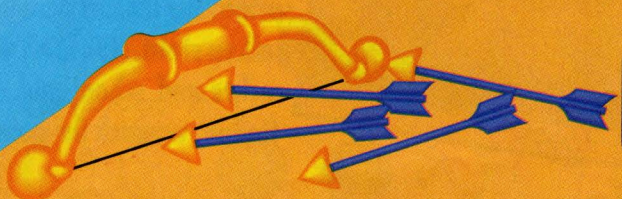
COBRA Triangle

Extrapunkte

Wenn Ihr Euch am Ende jeder Stage in der Luft dreht - Steuerkreuz nach links oder rechts drücken - könnt Ihr haufenweise Extrapunkte sammeln! Ihr könnt außerdem noch 1000 Punkte bekommen, wenn Ihr den Feuerknopf am Anfang jeder Stage schnell drückt.

Kid Icarus

Dieser ist kurz, aber süß - mit dem folgenden Password ist Pit unverwundbar und er startet im letzten Level:



ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

TIPS VON DEN PROFIS...!

THE LEGEND OF ZELDA

WIE KOMME ICH ZU LEVEL FÜNF?

Zuerst müßt Ihr in die einsamen Berge gehen, von da aus braucht Ihr bloß noch VIERMAL nach oben gehen!

WO IST BAGU?

Bevor Link den Fluß in der Stadt Saria überqueren kann, muß er den Einsiedler, Bagu, finden. Dieser gibt ihm einen Brief, mit dem unser Held den Fluß überqueren kann. Bagu läßt sich in den Wäldern nordwestlich von Saria finden.

ZELDA II
The Adventure of
LINK

WO FINDE ICH DEN HAMMER?

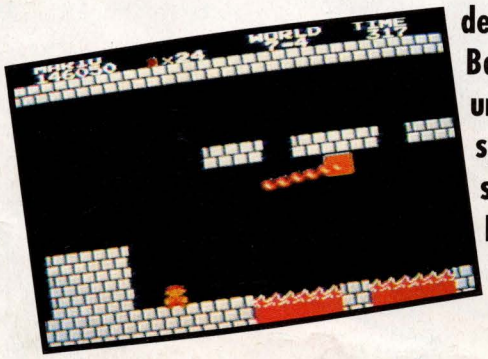
Sobald Link den Fluß im Dorf Saria überquert hat, muß er die Höhlen der Todesberge durchwandern, welche zum Hammer führen. Nehmt immer die Höhlen, welche nach Osten führen. Ist das nicht möglich, dann haltet Euch südlich. Habt Ihr die Todesberge durchquert, geht in die einsame Höhle neben dem Felsblock, dort findet Ihr den Hammer.

SUPER MARIO BROS.

WIE KOMME ICH DURCH WELT 7-4 ?

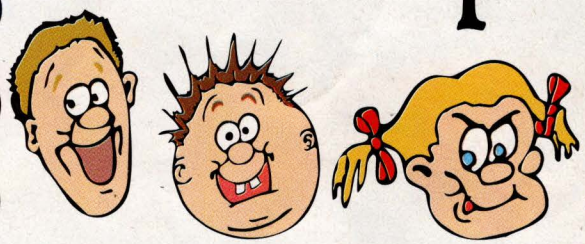
Die ist wirklich gemein - rennt zuerst nach rechts, bis Ihr zu dem Lift kommt. Nun geht unten am Bildrand entlang bis Ihr zu zwei Plattformen kommt, nehmt die untere von beiden und springt auf die nächsten Steine.

Rennt dann an dem Feuerrad vorbei bis Ihr vor zwei kurzen, übereinander stehenden Balken steht. Springt auf die Plattform, dann runter auf den unteren Balken und geht nach links. Springt runter, geht nach rechts und springt auf den nächsten Balken.



Lauft über ihn rüber und springt auf den oberen der nächsten beiden Balken, springt runter auf den unteren Balken, geht nach links, springt runter, geht rechts und springt bis Ihr auf dem ganz hohen Balken steht. Nun lauft weiter nach rechts und schon bald werdet Ihr finden, wonach Ihr gesucht habt!!

Leser Tips



PRO wrestling

Um fast alle Kämpfe zu gewinnen müßt Ihr nach folgender Taktik vorgehen:
Nehmt Starman als Kämpfer und wenn das Spiel beginnt, stellt Euch dicht an das Seil. Sobald der Gegner auf Euch zukommt rennt in die andere Richtung, knallt gegen das Seil und benutzt den gesprungenen Scherenschlag um den anderen Wrestler auf die Bretter zu legen. Wendet die Technik solange an, bis er nicht mehr aufstehen kann. Nehmt ihn hoch und werft ihn aus dem Ring (das ist richtig fies!). Springt aus dem Ring auf ihn drauf und klettert schnell wieder in den Ring zurück. Jetzt braucht Ihr nur noch den Countdown abzuwarten und Ihr habt den Kampf gewonnen!

Uwe Binderhahn Deutschland

WIZARDS & WARRIORS

Die beste Waffe gegen den Zauberer ist der Zauberstab. Doch man muß auch verdammt schnell sein!

Rüdiger Molgen Deutschland

Rad Racer

Wenn Ihr einen Unfall gebaut habt, drückt die Taste START so schnell wie möglich hintereinander. Dadurch spart man einige wertvolle Sekunden (es geht wesentlich besser mit dem NES Advantage).

N. Morton England

Habt Ihr ein Problem und kommt nicht mehr weiter. Ihr könnt schreiben, und wir versuchen Euch zu helfen.

Auch wenn Ihr irgendwelche Tips für die Nintendo Spiele habt, dann enthaltet sie nicht tausenden von weiteren Lesern vor und schickt sie an die folgende Adresse:

Nintendo Fan-Club
Lesertips
Postfach 83
A-5027 Saltzburg

Nintendo Fan-Club
Lesertips
Auf dem Wolf 30
CH-4052Basel

SOCCER

Wenn Ihr eine Ecke schießt, drückt das Steuerkreuz in die andere Richtung, in die Ihr schießen wollt und drückt dann Taste A. Der Ball senkt sich sauber ins Netz und dem Torwart bleibt keine Chance!

T.Lionel Frankreich

LIFE FORCE

Wenn man zu zweit spielt und einer der Spieler alle seine Leben verloren hat, kann er sich ein Schiff vom anderen Spieler klauen indem er die Tasten A und B gleichzeitig drückt!

Allan Eustace England

Wenn man die 'OPTION' besitzt und zerstört wird, fliegt ein kleiner Ball über den Bildschirm. Fangt diesen Ball und man bekommt die 'OPTION' zurück!

D. Cedric Frankreich

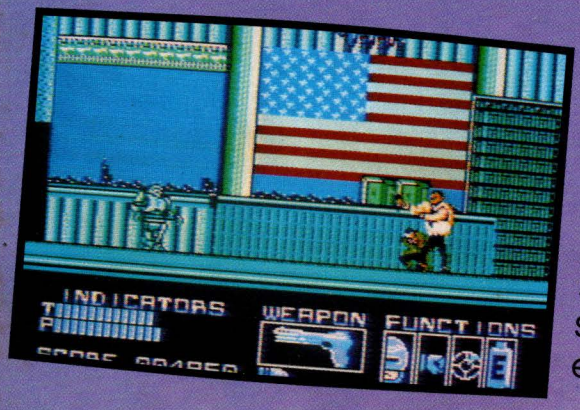
Kurzübersicht

ROBOCOP

Halb Mensch, halb Maschine, ganz Polizist - hier ist die Zukunft der Gesetzesvertreter!!

Verbrechen und Gewalt haben in Detroit das Höchstmaß erreicht und die Regierung hat das Polizeiministerium in eine Privatgesellschaft umgewandelt, die keine Achtung vor den individuellen Rechten hat - nicht unbedingt mit der normalen Polizei vergleichbar. Diese Gesellschaft entwickelte den Robocop, von den Bürgern dringend gefordert, bekämpft er das Verbrechen wesentlich erfolgreicher als es das Polizeipräsidium jemals zuvor tat.

Robocops Aufgaben sind die Stadt sauber zu halten und Geiseln aus den Händen von Entführern zu befreien. Doch es gibt auch Korruption in Detroit, welche die Zukunft von allem in der Stadt bedroht. Doch eine unbekannte Macht hält Robocop davon ab, in Aktion zu treten. Wer steckt dahinter? Kannst Du Robocop helfen die Leute hinter diesem Komplott zu vernichten?

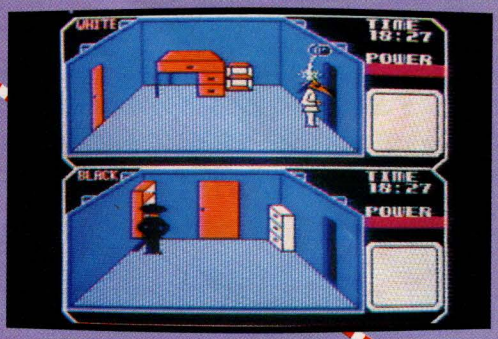


Ohne Zweifel ist "Robocop" ein gutes Spiel, hält sich an die Handlung des Films und birgt einige Überraschungen. Aktion-Liebhaber sollten es sich nicht entgehen lassen!

SPY VS SPY

Fans der Zeitschrift MAD dürften diese Figuren als die beiden Spione des Comics mit dem gleichnamigen Namen kennen. Wie im Comic versuchen der Schwarze Spion und der Weiße Spion andauernd sich eins auszuwischen und geraten dabei in immer verrücktere Situationen!

Beide Spione sind hinter Geheimdokumenten her, die in einer Botschaft versteckt sind, und sie werden vor nichts halt machen, um sie zu bekommen!! Beide haben eine merkwürdige Ausrüstung, die von riesigen Sprungfedern bis zu Wasserkübeln reicht, mit denen sie versuchen, den anderen davon abzuhalten, die Dokumente zu bekommen.



Die Jagd durch die Botschaft und dabei zu versuchen, den anderen Spion zu überlisten ist sehr an die Idee des Comics angelehnt. Auch wer noch nie von diesen beiden verrückten Spionen gehört hat, wird dieses Spiel mögen, wenn es am Ende des Jahres erscheint!!!

BLADES OF STEEL

Die Menge rast als das entscheidene Drittel im letzten Spiel der Meisterschaft beginnt. Dein Team führt mit 12 zu 11 und es sind noch fünf endlose Minuten zu spielen. Dein Team ist ausgelaugt und sie versuchen ihre müden Beine zu ignorieren während sie sich den Puck in des Gegners Hälfte zuspielen, um ein weiteres Tor zu machen. Wirst Du erfolgreich sein und den Pokal im Eishockey nach Hause bringen? Spiel Konamis "Blades Of Steel" und finde es heraus!

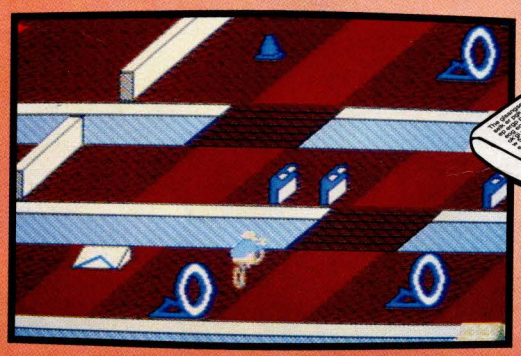
Der ganze Reiz und die Spannung von Eishockey sind in diesem wundervollen Spiel enthalten, mit Ein- oder Zweispieler-Matches, eine Menge verschiedener Teams mit unterschiedlichen Fähigkeiten, sehr guten Schußsimulationen und sogar extra Prügelsequenzen. Das alles macht dieses Spiel zu einem Muss für alle Sportfans. Der Spielspaß ist überwältigend und die Aktion hört nicht auf - Konami ist hier wirklich etwas besonderes gelungen! Ab Herbst dürfte es in den Geschäften erhältlich sein.

BLADES OF STEEL

PAPERBOY

Zeitungen auszuliefern ist eigentlich nicht das, was sich die meisten Menschen unter einem Traumjob vorstellen. Verrückte Haustiere, wütende Abonnenten, üble Gestalten, die sich nur zu Halloween blicken lassen, Hells Angels auf Motorrädern und vieles mehr machen diesen Job zur Qual (obwohl man nach einiger Zeit abstumpft!!!).

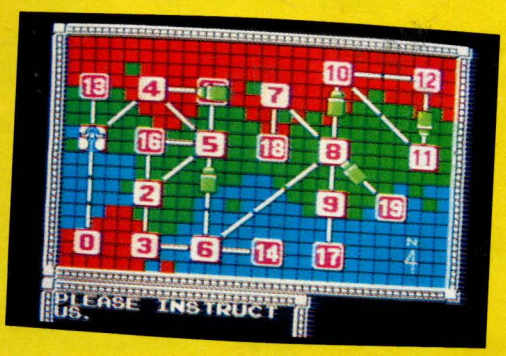
In "Paperboy", welches demnächst von Mindscape erscheint, müßt Ihr unseren Helden durch seine Tour lenken, dabei den vielen Hindernissen ausweichen und Eure Kunden beliefern. Wenn Ihr einen Abonnenten auslasst, Scheiben einwerft oder die Zeitungsbox nicht trefft, verliert Ihr sofort Euren Abonnenten und steht irgendwann ohne Kunden da! Es gibt eine ganze Woche Arbeit, in der es jeden Tag eine neue Herausforderung gibt - könnt Ihr die Woche überleben ohne Euren Job zu verlieren?



Dieser Arcadehit sollte auf dem NES genauso erfolgreich werden, wie in den Spielhallen - wartet auf eine vollständige Besprechung in der nächsten Zeit!

BIONIC COMMANDO

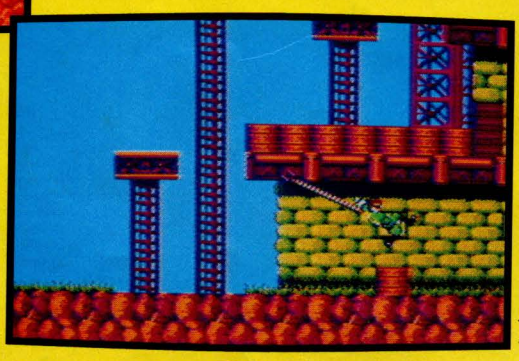
Nachdem "Bionic Commando" großen Erfolg in den Spielhallen hatte, wird es nun demnächst auf dem Nintendo Entertainment System erscheinen, und es hat nichts von seinem Reiz und Spielbarkeit in dieser Konvertierung verloren.



Du bist auf feindlichem Gelände abgesetzt worden, um den Agenten Super Joe aufzuspüren. Es gibt eine Vielzahl von schwer bewachten Gebieten zu durchsuchen, und eine Vielzahl von Gegenständen zu finden.

Abgesehen von der speziellen Kontrollmethode, ist das Besondere an "Bionic Commando" die Art, in der man die einzelnen Gebiete bewältigen muß.

Man muß nicht einfach alles abschießen, was einem in den Weg

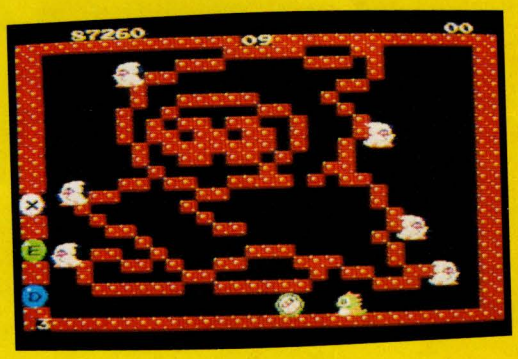


kommt - Du mußt Dich in Computer einhacken, militärische Geheimnisse herausfinden und, auf bestimmten Levels, mußt Du Dich an den Wächtern vorbeischleichen, ohne bemerkt zu werden!! Es ist wirklich ein prächtiges Spiel, und Ihr solltet in der nächsten Zeit in den Geschäften danach Ausschau halten.

BUBBLE BOBBLE

Rückt beiseite Mario und Luigi - Bub und Bob sind da!! Ihre Freunde sind von dem teuflischen Baron Von Blubber entführt worden und werden in einer magischen Welt von Höhlen und Dämonen gefangen gehalten - kannst Du ihnen helfen, ihre Freunde zu retten??

"Bubble Bobble" ist ein sagenhaftes Spiel mit vielen Levels und simultanem Zweispieler-Spiel. Um von einer Grafik zur nächsten zu kommen, mußt Du die Feinde zerstören, indem Du sie in Seifenblasen einfängst und dann diese Blasen zerstörst. Es gibt eine Menge Plattformen in jeder Grafik, und um einige zu erreichen, mußt Du auf Deine eigenen Blasen springen, um höher zu kommen!



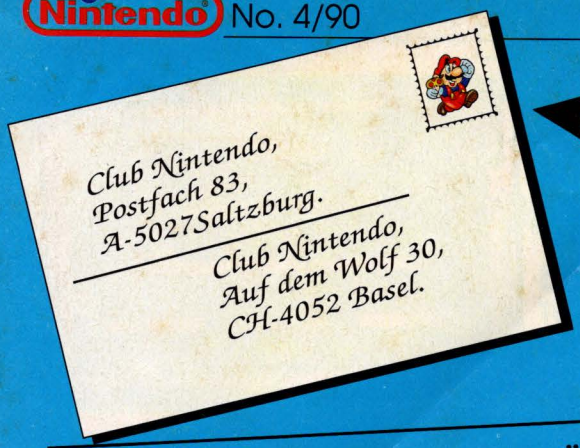
Bonuszeichen erscheinen in zufälliger! Reihenfolge, mit einigen kannst Du Level überspringen, Feuerbälle spucken und vieles mehr. Taito hat hiermit einen Edelstein von einem Spiel geschaffen, welches alte und junge NES-Besitzer begeistern wird.

SILENT SERVICE

"Silent Service" gehört zu einer neuen Art von Spielen, welche von vielen verschiedenen Firmen für das NES produziert werden, am bekanntesten davon ist sicherlich Konami. In diesem Spiel übernimmt man das Kommando eines U-Bootes im 2.Weltkrieg und jagt feindliche Schiffe im Südpazifik.

Dies ist eine sehs gelungene Simulation, die aus der Welt der PCs für das NES konvertiert wurde. Hier werden schnelle Entscheidungen gefordert und Aktionen des 2. Weltkriegs nachvollzogen. Feindliche Schiffe erscheinen in Hülle und Fülle und Du hast keine Zeit zum relaxen, ob es nun Tag oder Nacht ist ihr Wille zu siegen ist genauso groß wie Deiner!

Die taktischen und strategischen Elemente machen "Silent Service" zu einem ganz besonderen Spiel - eine vollständige Besprechung bekommt Ihr in einer der nächsten Ausgaben!!



Mailbag

WIEVIELE LÖCHER HAT EINE KÄSE...

Hallo Club Nintendo
Ich mag Euer Magazin sehr gerne und würde Euch gerne einige Fragen stellen.

1. Erscheint Club Nintendo wöchentlich, vierzehntägig oder monatlich?
2. Wie lange wird es Club Nintendo geben?
3. Wie kriege ich meinen Vater dazu mir mehr Spiele zu kaufen?

Andrew Hill
Avon

1. Nichts davon - wir erscheinen alle zwei Monate.
2. Solange es genügend Nintendobesitzer geben wird - es wird immer ein Club Nintendo geben!!
3. Du könntest versuchen ihm jede Woche seinen Wagen zu waschen oder wirklich gute Noten in der Schule zu bekommen. Oder aber zeige ihm einige von Deinen Spielen - vielleicht ist er davon so gefesselt, daß er anfängt, sich selber welche zu kaufen!

NEW KIDS ON THE NES

Lieber Herr und Frau Mario,
ich besitze mein Nintendo jetzt seit drei Jahren, und nun sehe ich, daß demnächst neue Spiele wie Double Dragon II erscheinen werden. Wird es in Zukunft ähnliche Neuerscheinungen geben? Dann habe ich auch gelesen, daß die sagenhafte Popgruppe `New Kids On The Block' ein Spiel für das Nintendo herausbringt. Ist das wahr?

Duncan Bock
Herts

HEY, seid wann ist Mario verheiratet?! Und warum hat er uns das nicht erzählt? Na ja, wahrscheinlich hatte er seine Gründe...

Weitere Spielhallenklassiker sind in Vorbereitung, von Firmen wie Taito, Mindscape oder Ocean. Schau in die Kurzübersicht für weitere Infos.

Obwohl die Meinungen über `New Kids On The Block' hier etwas auseinander gehen (Luigi ist nicht gerade für seinen besonders guten Musikgeschmack bekannt), gibt es keine Informationen über ein Spiel in der Art.

TRACK & FIELD II KOMPLIKATIONEN

Liebe Herausgeber,
ich habe vor kurzem Track & Field II meinem Sohn zum Geburtstag gekauft - es ist wirklich toll. Das einzige Problem ist, daß man bei vielen Sportarten die Taste A sehr schnell drücken muß, um die nötige Kraft zu erreichen. Kann davon nicht der Controller kaputt gehen, wenn er so schnell gedrückt wird?

S. Macpherson
Lincs

Das bezweifeln wir - nicht mal Luigi hat es geschafft einen von diesen robusten und gut gebauten Controllern kaputtzumachen. Doch warum investierst Du nicht in einen NES Max oder Advantage? Beide haben Turbotasten, die Du nur festhalten brauchst und der Controller übernimmt den harten Teil der Arbeit!

SAGENHAFTER FAN

Liebe Herausgeber,
ich finde das NES ist das sagenhafteste Gerät, welches ich jeh besessen habe. Doch ich habe zwei Fragen, mit denen ich mich an Euch wende -
1. Was bedeutet `PROGRAMIERBAR' und `ARCADE'?
2. Gibt es bei `Kung Fu' ein Ende?

Nell Gurney
Gloucester

`PROGRAMMABLE' sind die Spiele, bei welchen Du Deine eigenen Level und Grafiken bilden kannst, die sich sofort spielen lassen. Eins dieser Spiele ist `EXCITE BIKE', in dem Du einen Kurs bilden kannst, mit dem Du Deine Freunde herausfordern kannst! `ARCADE' Spiele basieren auf den Originalen, die in den Spielhallen erschienen sind.
Und für Kung Fu, nun...in der 25. Runde jedenfalls noch nicht!

JUST FOR FUN!

Club Nintendo

L M A Z E S V L M Z C Y A B E H U X D I Z W Q A
O R Q U I E X Z R D Y I L M C T G E J V K U I R
I N F N P R O B O W A R R I O R H Z A Q S N Q T
B S N W M G Y H Z X E O J E V X N Y O W A Y H U
V E L F Q S J I T C G K N L P M O P T V T R A P
T R P T U B G F C F S L G U M S H O E Z G S O S
K A V C E R C O D Q R A X V W Y C L Y F P E M L
R O B W D X S M L N E D Z I E L T X M U L N M O
T R D E G A H C P F S U V K W S Q E U N V G E R
P F U K Q C Y J L R K I G R A D I U S V K L T U
Q S B I O X G E D J U T E C K I L K O T P W A K
M H U B V J B C Y Z A B D T N V M F S Q G I L N
L V O E N O N A J O R T S M U E R I J O M S G V
L J N T A X I C X F H D G E G S Z W R E P N E C
A Z V I G R W O Z L U L D A T E U F M G H B A M
B Y Q C P H A M V K S T M L H R F O Q X G D R J
N S Z X U W C D A F K A C E T K I T I N O K C L
I B F E C N B M L C N K B U T J L Z R V S F H T
P E P K L G P O V J L R O I H R G Y P X E K T U
L M C T A J G D Q L C H D U K I O B E T I X J F
A B D L R U L I F E F O R C E R L I B S D A R G
I L A N E W R T S O K B T H B Z D U D H T I C N
W G Z I S F Y E D A T L C F E S F G S R L V A U
A M K C M X U B N U G P O T O C A N F T E M S K

BUCHSTABENSUPPE

In dieser Suppe sind 18 Nintendo Spieltitel versteckt. Kannst du sie herausfinden?

Hier sind die enthaltenen Spiele:

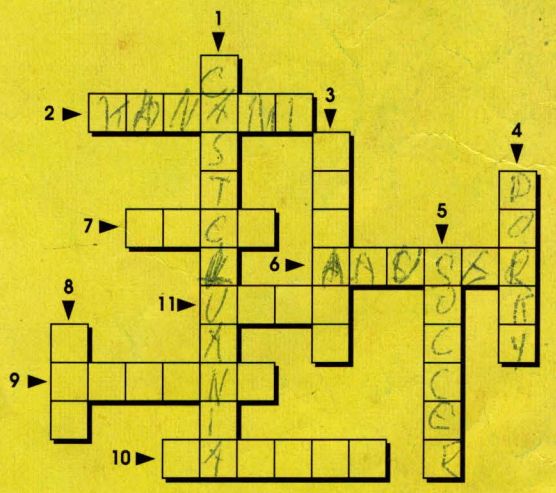
ROBOWARRIOR	EXCITEBIKE
SOCCER	PINBALL
GOLF	GALAGA
TENNIS	LIFE-FORCE
GUMSHOE	TOPGUN
CASTLEVANIA	KUNG-FU
GRADIUS	XEVIOUS
METAL-GEAR	METROID
TROJAN	MEGAMAN

Du findest sie in jeder Richtung. Sogar rückwärts.

NINTENDO RÄTSEL

Finde die Antworten und setze sie richtig ein:

1. Spiel, welches im Schloß des Grafen Dracula stattfindet.
2. Japanische Softwarefirma die "Double Dribble" kreiert hat.
3. Name des Wesens, welches in "Mega Man" mit Eisstrahlen schießt.
4. Drache, der im "Super Mario 2" Eier speit.
5. Fußballspiel von Nintendo.
6. Maus, die im "Super Mario 2" auftaucht.
7. Name des verrückten Doktors, der Mega Man haßt.
8. Hauptcharacter im "Robowarrior".
9. Land, im dem sich "Wizards & Warriors" abspielt.
10. Handelsüblicher Name von Nintendo's Zielgerät.
11. Gegenstand, den Link in "The Legend of Zelda" verwendet, um im Dunkeln sehen zu können.

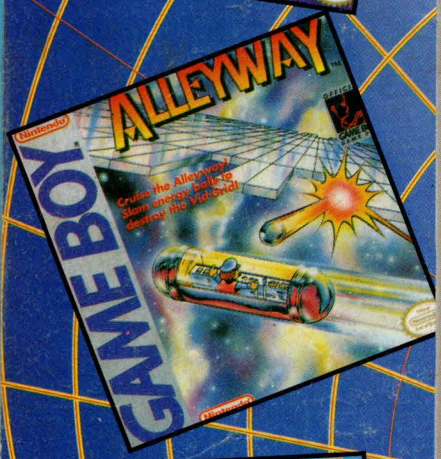
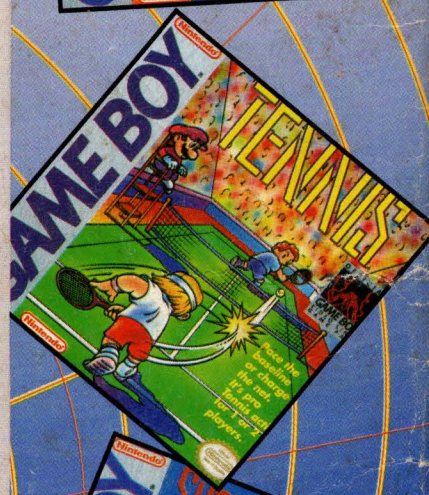
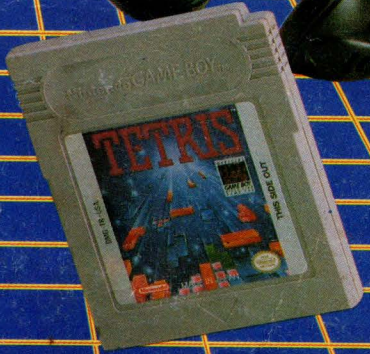


TEST

Wie du weißt, machen die besten Softwarefirmen der Welt Spiele für Nintendo. Kannst du jeden Titel mit der ensprechenden Firma in Verbindung bringen?

WIZARDS & WARRIORS	KONAMI
TOP GUN	JALECO
RYGAR	CAPCOM
MEGA MAN	TECMO
ROBOWARRIOR	ACCLAIM

GAME BOY™

ACHTE AUF

DAS ERSTE TRAGBARE VIDEOSPIELSYSTEM DER WELT MIT AUSTAUSCHBAREN SPIELMODULEN, STEREOKOPFHÖRERN UND VIDEO LINK-DIALOGKABEL UM LIVE GEGENEINANDER ZU SPIELEN, IST DA.